

¡TODOS LOS TRUCOS EN UN SOLO LIBRITO!
games WORLD
i Pokémon te
uelve loco, no te
ierdas este
ompletísimo
brito. Con él,
egar hasta el
ltimo chip de tu
artucho Pokémon
ya sea Rojo o Azul)
erá pan comido.
De cabo
a rabo
POKéMON
AMARILLO
TM*
TRUCOS PARA
ENTRENADORES
DE ELITE
¡TODO LO QUE NECESITAS PARA
CONVERTIRTE EN EL MEJOR
ENTRENADOR POKéMON!
0% NO OFICIAL. ¡RECORRE TODOS LOS RINCONES DE POKéMON!



DE CABO A RABO

POKÉMON AMARILLO

TRUCOS PARA ENTRENADORES DE ELITE

CRÉDITOS

DE CABO A RABO: POKÉMON, AMARILLO TRUCOS PARA ENTRENADORES DE ELITE

Gratis con el número 10 de Games World

REDACTOR ROBIN ALWAYS/DAN GLENFIELD
DISEÑO DE PORTADA CHRIS BATES
DISEÑO DE PÁGINAS JAMES BLACKWELL
PRODUCCIÓN NADINE PITTAM
DIRECTOR WILL GROVES

Pokémon™*
* © 1995, 1996, 1998 Nintendo / Creatures inc. / GAME FREAK inc.
TM y ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1999 Nintendo

DATOS DEL ENTRENADOR

NOMBRE: ....

EDAD: ....

VIVO EN: ....

....

....

TEL: ....

E-MAIL: ....

NOMBRE DE ENTRENADOR: ....

POKÉMON FAVORITO : ....

SUMARIO

BIENVENIDOS

Debido a que *Pokémon Amarillo* tiene una distribución diferente de los Pokémon salvajes y debido, sobre todo, a que tu primer Pokémon es Pikachu, tus primeros pasos por el juego pueden ser más complicados que por *Rojo* o *Azul*. El gimnasio de Brock, plagado de Pokémon de tipo roca es una prueba durísima para Pikachu, ya que su poderoso impactrueno no tiene ningún efecto sobre estos Pokémon . Así que aquí tienes unos consejos para que el camino por *Amarillo* sea lo menos tortuoso posible:

· Intenta salir del pueblo, de forma que el profesor Oak venga a buscarte y capture un Pikachu salvaje para ti. Dirígete a su laboratorio y enfréntate a Gary.
· Sigue la ruta 1 hacia ciudad Verde, evitando a los Rattata y valiéndote de tu impactrueno ante los Pidgey, y recoge el paquete para el profesor Oak en la tienda Pokémon.
· Regresa a pueblo Paleta y entrega el paqueta a Oak. Regresa a la tienda de Ciudad Verde en la que podrás comprar las prácticas poké ball.
· Dirígete a izquierda, hacia la ruta 22 y date una vuelta por la zona de hierba (NO TE ALEJES DEMASIADO). Captura a un Mankey o un Nidoran (macho o hembra) y entrénalo hasta el nivel 9 (Mankey) o 12 (Nidoran) para que aprendan algún ataque de tipo Lucha (ya sea Patada Baja o Doble Patada).
· Si tu Pikachu ha llegado a nivel 9 y ha aprendido Látigo, podrás debilitar a los Pokémon de Brock antes de que tus Pokémon de lucha les den el golpe de gracia.

GAMES WORLD RECOMIENDA...

De todos es sabido que la fuerza de un Pokémon estriba en la manera en que su entrenador le ha hecho evolucionar, por lo que cualquier Pokémon puede ser bueno. De todas formas, hay algunos que merecen una mención especial. Ésos son los que nosotros hemos escogido como los más adecuados para recorrer el juego.

PIKACHU – Naturalmente, no podía faltar en nuestra lista. Tu compinche puede ser psíquicamente débil, pero sus ataques eléctricos son realmente poderosos. Enséñale una MT como Mega Puño (MT01) o Golpe Cuerpo (MT08), de forma que tenga un ataque sorprendente, aunque no provoque daños muy elevados, dado que es muy débil.

BUTTERFREE – Evolucionado de un Metapod (que, a su vez, ha evolucionado de un Caterpie), Butterfree es también débil psíquicamente hablando en ataque y defensa, pero demuestra gran versatilidad. Puedes enseñarle Mega Agotar (MT21), de tipo plante, y Rapidez (MT39), junto con Somnífero y Confusión/Psico-Rayo para darle ventaja frente a Pokémon de varios tipos.

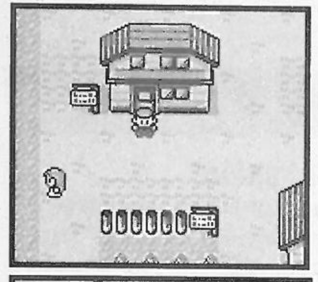
GRAVELER – Habiendo evolucionado del ya de por sí duro Geodude, Graveler es extremadamente resistente a muchos de los ataques y es muy fuerte ofensivamente hablando, por lo que es una buena opción para cualquier equipo. Lanza Rocas puede ser sustituido por Avalancha y usado contra Pokémon de tipo volador para conseguir un golpe súper efectivo.

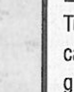
GYRADOS – Necesitarás un tiempo para hacer evolucionar al poco útil Magikarp, pero la recompensa es un poderoso Gyrados. Un híbrido de agua/volador/dragón capaz de infligir daños muy elevados con una mezcla de ataques normales, de agua y dragón. Enséñale Rayo Burbuja (MT11) tan pronto como puedas y no habrá Pokémon tierra capaz de plantarte cara.

CHARIZARD – De Charmander a Charmeleon y, de éste, a Charizard. Este Pokémon fuego es un torrente de poder. Es posible que escojas Cortar (MO01) como sustituto para Arañazo, pero una vez lo haya aprendido, no podrás recuperarlo. Lanzallamas es el mejor movimiento de Charizard, así que no hagas que lo olvide. Haz que aprenda este ataque como sea, pues puede afectar a la mayoría de oponentes e infligir daños si se usa repetidamente.

PUEBLO PALETA

Tu aventura para convertirte en el mejor entrenador mundial de Pokémon comienza en el pueblecito natal de Ash. Estás a punto de encontrar tu primer Pokémon.





1. La casa de Ash

Empiezas en el dormitorio de Ash. Obviamente, es un fan de Nintendo (tiene una SNES). Asegúrate de que compruebas tu PC y retiras la poción curativa. Dile adiós a mamá, pero no olvides visitarla de vez en cuando (también ella puede curar a tus Pokémon).

2. La casa de Gary

Tu rival, astuto y con mala uva, no está en casa. Pero parece que a su hermanita le gustas. Vuelve por aquí cuando tengas tu PokéDex para obtener el mapa del pueblo, vital para saber por dónde vas mientras juegas.

3. Mi primer Pokémon

Dirígete a la Ruta 1 y serás escoltado hasta el laboratorio del Profesor Oak, en el que te espera Gary. Te dará un empujón y se quedará con el último Pokémon disponible. Pelea contra él con tu Pikachu.

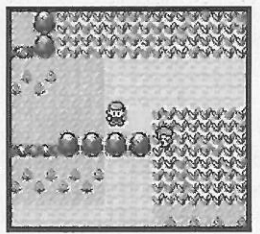
La evolución de Eevee

Como ya debes saber (o no), el Pokémon que escoge Gary al principio puede evolucionar en tres tipos diferentes dependiendo de la piedra que uses. Puedes saber cómo evolucionará Gary a su Pokémon aunque pierdas o ganes el combate. Aquí tienes la forma de saberlo: si le vences en el laboratorio de Oak y en la Ruta 22 al principio del juego, él usará un piedra Trueno y creará un Jolteon (eléctrico). Si le vences en el laboratorio, pero pierdes (o no luchas contra él) en la Ruta 22, escogerá a Flareon (fuego). Y, por último, si pierdes los dos combates (o pierdes el primero y no luchas en el segundo), Gary hará evolucionar a Eevee en Vaporeon (agua).tendrás que volver a casa de tu mamá para que cure a tu Pokémon.

¡LUCHA!

Nombre: Gary
Pokémon: Eevee (nivel 5)
Strategia de combate:
Sólo puedes usar a Pikachu. Simplemente, atácale con tu impactrueno. El resultado de este combate afectará en la decisión de Gary a la hora de evolucionar a Eevee.

RUTA 1

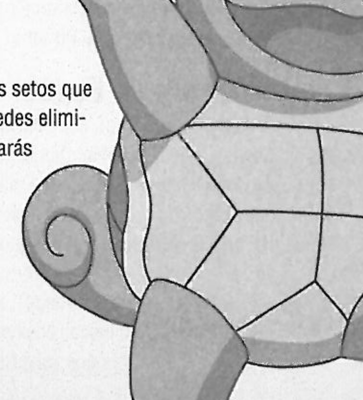


1. ¡Pelea, pelea!

Prepárate para tus primeras luchas con Pokémon salvajes. En especial, hay muchos Pidgey y Rattata, pero no podrás capturar ninguno, porque todavía no tienes ninguna PokéBall, aunque los Puntos de Experiencia te van a ser útiles.

2. Busca en la hierba

Si avanzas entre la hierba , no pasará mucho tiempo hasta verte involucrado en una lucha. Recuerda que si no lo ves claro, puedes salir corriendo. Si tu coleguita Pokémon se desmaya, llévaselo a tu madre o visita el Centro Pokémon en la Ciudad Verde. Si estás bajo de energías y no deseas luchar, mantente alejado de la hierba



3. ¡A saltar!

Ahorrarás tiempo avanzando si saltas los setos que bordean los caminos del juego. Sólo puedes eliminarlos de bajada, pero lo cierto es que harás mucho por las piernas de Ash cuando le toque deshacer el camino andado.

POKÉRADAR

	AMARILLO
PIDGEY	MUCHOS
RATTATA	MUCHOS

CIUDAD VERDE

Visita tu primer Centro Pokémon, pero no te hagas ilusiones de entrar en el Gimnasio (tienes un paquetito que entregar).

1. Tienda Pokémon

Entra en la tienda Pokémon y el dependiente te hará entrega de un paquete para el Profesor Oak. Regresa a Ciudad Paleta y a cambio del paquete, el Profesor te entregará un PokéDex.



2. Centros Pokémon

Los Centros Pokémon son geniales. Allí puedes curar gratis a todos tus Pokémon y visitar el mostrador del Cable Club para intercambiar tus Pokémon o para organizar duelos con algún amigo utilizando el Cable de enlace de tu Game Boy. También encontrarás un PC en cada centro. Conéctate con el Profesor Oak para evaluar tu PokéDex, o aprovéchalo para almacenar Pokémon e ítems. Hay un límite de cosas que puedes llevar encima (seis Pokémon y 20 ítems), así que conectándote a cualquier ordenador del juego tendrás la posibilidad de guardar y recuperar tus cosas. ¡Muy útil!

3. Hazte con todos

Dirígete a la izquierda y recorre la zona de hierba al principio de la Ruta 22. Captura un Nidoran o un Mankey y quédate por la zona para entrenar a tu equipo hasta que aprendan un ataque de tipo lucha (Doble Patada o Patada Baja). Haz evolucionar a Pikachu, también.

4. Gimnasio Pokémon

En los Gimnasios están algunos de los mejores entrenadores, preparando a sus Pokémon y poniéndolos a prueba. A medida que avanzas en el juego, deberás retar a los Líderes Gim. para convertirte en el mejor entrenador. Casi todas las ciudades tienen un Gimnasio y no podrás avanzar hasta que hayas derrotado al Líder. Pero de momento éste está cerrado. Ya volverás más adelante, cuando te toque enfrenarte al Líder nº8.

5. ¡Hasta Luego!

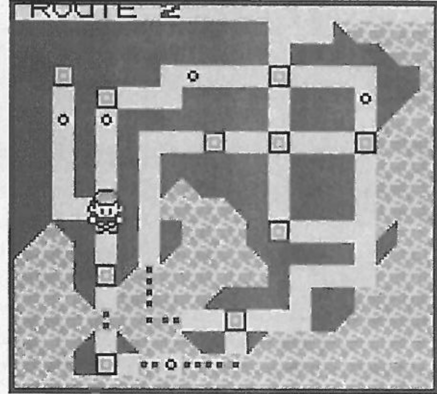
Antes de que abandones Ciudad Verde, pasa por la tienda y recoge suficientes

Poké Ball y antídotos. La ruta norte está bloqueada por un pedigüeño viejo y gruñón (que se esfumará una vez hayas entregado el paquete al Profesor Oak). Toma la Ruta 2 hacia el Bosque Verde.

RUTA 2



POKÉRADAR	AMARILLO
PIDGEY	MUCHOS
RATTATA	MUCHOS
NIDORAN	MUCHOS
NIDORAN H	MUCHOS



Ahora, el juego empieza a ir en serio. Vuelve hacia la Ruta 1 para hacerte con Pidgey o Rattata, o bien quédate en la Ruta 2 para encontrar Pokémon más interesantes como Metapod y Kakuna.

1. Corte

A lo largo de la Ruta 2 (y en otras áreas también), verás que hay plantas muy raras. Más adelante podrás adiestrar a ciertos Pokémon para que las corten y conseguirás un atajo para poder volver al Pueblo Paleta.

BOSQUE VERDE

¡Que empiece la acción! Prepárate a pelear por primera vez contra tus colegas Entrenadores mientras te encaminas a este Poképaraíso natural.

1. Pika Pi...

Debido a que tu primer Pokémon es un Pikachu, no encontrarás a ninguno escondido en la zona de hierba del bosque, así que, si habías pensado en crearte un ejército eléctrico, cambia tus planes.



2. Luchas contra Entrenadores

Tres Entrenadores rivales te están esperando en Bosque Verde y te retarán nada más verte. Notarás la diferencia entre luchar contra Pokémon salvajes y luchar contra Entrenadores. La primera diferencia es que ahora no puedes irte corriendo; segundo, ellos pueden tener hasta seis Pokémon (o sea, que la pelea será larga); y tercero, no podrás capturar a sus bichos. Los tres Entrenadores con los que te vas a topar en el Bosque Verde tienen Caterpies, Kakunas y Weedles con niveles que oscilan entre 6 y 9, así que asegúrate que tus Pokémon están preparados.



	AMARILLO
PIDGEY	POCOS
METAPOD	MUCHOS
CATERPIE	MUCHOS

CIUDAD PLATEADA

Vamos a ver si tus Pokémon están a la altura de las circunstancias. ¡Ha llegado el momento de enfrentarte a tu primer jefe!

1. Centro Pokémon

Ciudad Plateada es el escenario de tu primera lucha contra un jefe. El Gim. Líder local, Brock, tiene algunos Pokémon de nivel 14, así que será bueno asegurarte que tus Pokémon puedan plantarle cara. Una buena táctica es ganar Puntos de Experiencia a base de luchar en el Bosque Verde y luego llevar a tus exhaustos Pokéamiguitos a este centro para que se repongan.

2. Tienda Pokémon

Hazte con una buena provisión de Pociones para peleas venideras.

3. Museo de la Ciencia

Aquí no hay nada que puedas aprovechar, pero vale la pena pagar los 50 créditos que vale la entrada para contemplar los fósiles de un Aerodáctilo y de un Kabutops. Si hay suerte, quizá les veas más adelante...

4. De regreso

Asegúrate de que regresas a Ciudad Plateada una vez has conseguido Corte. Gracias a esta habilidad podrás echar un vistazo al laboratorio secreto del museo, donde puedes conseguir a Ámbar Viejo. ¡Este Pokémon fosilizado puede volver a la vida!

5. ¡Pelea en el Gimnasio!

Antes de enfrentarte a Brock, el Líder, tendrás que quitar de en medio a algunos de sus discípulos. Cuando termines con el último Entrenador Junior, vuelve al Centro Pokémon para curar a tus Pokémon; ¡deben estar bien preparados para el gran momento!

Líder Gim. nº1 – Brock

Rivales Pokémon: Geodude de nivel 12, Onix de nivel 14
Premios: Medalla Roca (aumenta el poder de ataque de todos los Pokémon), MT 34 –Venganza (tu Pokémon pierde dos o tres turnos, pero luego ataca a su oponente haciéndole el doble de daño que él ha recibido.)
Nivel recomendado: 12-15

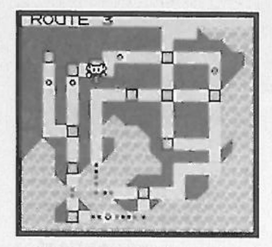
Estrategia de combate

Con Mankey y/o Nidoran entrenados duramente a través de varios e intensos combates, deberías estar preparado para derrotar al bueno de Brock. Los únicos ataques que le harán daño realmente serán Patada Baja (Mankey) y Doble Patada (Nidoran), así que asegúrate de que recurres a ellos. Con las pociones que recogiste en el bosque, no deberías preocuparte por perder, mientras cuentes con estos movimientos.

RUTA 3

1. ¡Entrenadorlandia!

Los Pokémon de Brock pueden haber quedado reducidos a gravilla, pero en esta ruta hay, como mínimo, unos 8 entrenadores que buscan pelea. Regresa al Centro Pokémon de Ciudad Plateada para reestablecer a tu tropa cuando sea necesario. Las Pociones también son efectivas, pero es mejor que guardes tu dinero para invertirlo en Poké Balls cuando llegues a Mt. Moon.



2. ¿Cuánto vale?

Cuidadín con el tipejo que intentará timarte en el Centro Pokémon justo antes de Mt. Moon. Te ofrecerá un Magikarp por 500 créditos, pero tú mismo podrás conseguir uno gratis cuando tengas la caña. ¡Que no te time!



POKÉRADAR

AMARILLO	
ZUBAT	MUCHOS
GEODUDE	MUCHOS
PARAS	POCOS
CLEFAIRY	POCOS
S'SHREW	POCOS



¡Glups! Está oscuro... Da miedo... Esto está infestado de miembros del Equipo Rocket, los secuestradores de Pokémon. ¡Bienvenido a Mt. Moon!

1ª Planta

Aquí encontrarás a siete entrenadores. Los Cazabichos, las Chicas y los Jóvenes en cuestión tienen en su poder Pokémon de niveles entre 10 y 14.

2º Sótano

Espera encontrar a cinco miembros del Equipo Rocket provistos de Pokémon de niveles entre 13 y 16. Sus monstruos son de tipo Normal, Venenoso y Tierra. Al final de este sótano está Súper Necio custodiando dos extraños fósiles, Hélix y Domo. Llévate cualquiera de los dos, pero haz que un amigo que esté jugando contigo se quede con el otro, ya que el intercambio es la única manera de conseguir a los dos monstruos en los que estos fósiles se convierten, Kabuto y Omanyte.

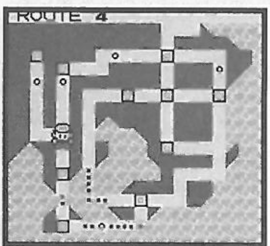


POKÉRADAR

	ROJO	AZUL
ZUBAT	MUCHOS	MUCHOS
GEODUDE	POCOS	POCOS
PARAS	POCOS	POCOS
CLEFAIRY	POCOS	POCOS

¡Ah! Una cosa más, cuando derrotes al miembro del Equipo Rocket en lo más alto del nivel con MT01–Megapuño, echa un vistazo a la roca que tienes al lado. Por allí hay algo de Éter escondido.

RUTA 4



1. Team Rocket Amarillo

Jesse y James aparecerán una vez tengas el fósil e intentes largarte.

Nombre: Team Rocket

Pokémon: Ekans, Meowth y Koffing (todos de nivel 14)

Estrategia de combate

Si has capturado un Geodude de esta área y le has entrenado duro, probablemente serás capaz de vencer a los tres Pokémon enemigos fácilmente, gracias a su elevado nivel de defensa. Si algo falla, saca a tus Pokémon lucha.

Cuando saltes sobre seto al final de esta ruta, no podrás volver a Mt. Moon, así que asegúrate de que te has hecho con la MT04 antes de partir.

POKÉRADAR

	AMARILLO
RATTATA	MUCHOS
SPEAROW	MUCHOS
PIDGEY	MUCHOS
MANKEY	POCOS

2. ¡Más Pokémon!

Ves de caza por el área de hierba alta de esta zona y captura a cualquier Pokémon que no tengas. Si quieres ser el mejor, has de buscar en todos los rincones.

CIUDAD CELESTE

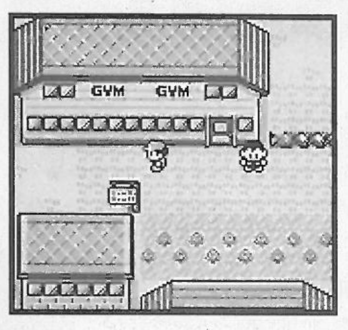
La Líder Gim. local, Misty, controla toda la ciudad. No te irás hasta derrotarla.

1. Bicicletas para millonarios

La bicicleta ¡ah, qué un gran invento! Puedes pedalear por ahí a buen ritmo, pero... ¡Un momento! La etiqueta del precio dice 1.000.000 de créditos... ¡Uf! Eso es mucho dinero. Será mejor que vuelvas cuando tengas el Bono Bici de Ciudad Carmín.

2. Repelente

En la tienda Pokémon de Ciudad Celeste venden Repelente. Esto ahuyentará a los Pokémon salvajes cuando los tuyos no puedan aguantar otra pelea.



3. ¡A excavar se ha dicho!

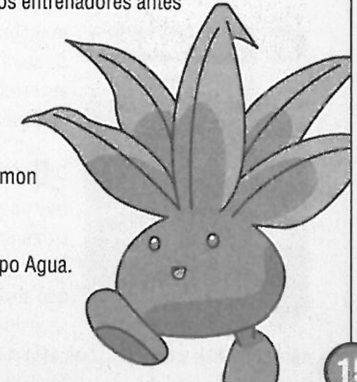
Visita la casa robada y no podrás salir por la puerta trasera, pero vuelve cuando ya hayas estado en la Casa del Mar de Bill y podrás abandonar Ciudad Celeste por la puerta de atrás. No sin antes haber medido tus fuerzas con un miembro del Equipo Rocket. Si le vences conseguirás la MT28 –Excavar ¡Qué gran habilidad!

4. ¡Pelea en el Gimnasio!

Después de haber explorado un poco llega el momento del reto más duro hasta ahora. Enfréntate a todos los entrenadores antes de verte las caras con Misty.

Líder Gim. nº2 –Misty

Rivales Pokémon: Staryu de nivel 18, Starmie de nivel 21
Premios: Medalla Cascada (todos los Pokémon por debajo del nivel 30 te obedecerán)
MT11–Rayo Burbuja
Enseña este nuevo ataque a Pokémon de tipo Agua. ¿Qué tal si pruebas con Squirtle?
Nivel recomendado: 12-15



Estrategia de Combate

Pikachu es tu hombre (bueno... tu Pokémon) para acabar con este líder ya que sus ataques eléctricos son súper efectivos contra los Pokémon agua. Pika habrá aumentado su nivel debido a los combates en Puente Pepita y será un Pokémon duro. Desata su poder y déjale impactar.

Tras usar a Pikachu para vencer a Misty, visita una casa cerca del gimnasio en la que una niña está cuidando a un Bulbasaur malherido. Habla con ella y te entregará su híbrido planta/animal.

RUTAS 24/25

1. Gary el oportuno

Cuando ya has vencido a Misty, sal de la ciudad y dirígete al norte, hacia la Casa del Mar. Tu antiguo rival, Gary, te impide el paso por el puente que hay en el camino. Dale lo que se merece (él tiene un Pidgeotto de nivel 18, un Abra de nivel 15, un Rattata de nivel 15 y el monstruo con el que empezó de nivel 17)

2. Prepárate para los combates

Hazte con una buena reserva de Pociones, ya que por lo menos vas a encontrarte 17 entrenadores antes de llegar a la Casa del Mar, al final de esta ruta. En el puente hay siete entrenadores y un miembro del Equipo Rocket. Si les vences, recibirás la Pepita como compensación por las molestias causadas. Justo después del puente te esperan los temibles Excursionistas. La mayoría de sus Pokémon son de tipo Tierra y Roca, entre los niveles 13 y 17. Para darles una buena lección, emplea el Rayo Burbuja o el Látigo Cepa.

POKÉRADAR

	AMARILLO
PIDGEY	MUCHOS
ODDISH	MUCHOS
ABRA	POCOS
BELLSPROTU	MUCHOS
VENONAT	POCOS
PIDGEOTTO	POCOS
CHARMANDER	UNO

¿Derrotado?

Hay un entrenador por aquí que se ve a sí mismo como un fracaso, ya que su Charmander sólo ha alcanzado el nivel 10. Te pedirá que lo cuides (dile que sí y te lo entregará). Charmander es un Pokémon tipo fuego, así que asegúrate de entrenarlo contra Oddish y Bellsprout en esta ruta.

3. La Casa del Mar

¿Y tú te consideras un Pokéfan? Tienes que conocer a Bill, ha llegado al extremo de convertirse a sí mismo... ¡en un Pokémon! Ayúdale a conseguir un pasaje para el barco de S.S. Anne, amarrado en el puerto de Ciudad Carmín. Después de salir de la leonera de Bill y antes de abandonar este escenario, entra de nuevo y descubrirás información interesante sobre cuatro extraños Pokémon almacenados en su PC.



1. Vuelve y verás

Ya has conocido a Bill. Ahora debes volver a Ciudad Celeste y encaminarte hacia la casa de la esquina nordeste. Atraviesa el patio trasero y hallarás un caminito que te lleva hacia el sur, a la Ruta 5.

2. Guardería

Entrenar Pokémon puede suponer un gran esfuerzo. Deja aquí los que te cuesten más y el personal del centro los entrenará por ti. El problema es que te cobran 100 créditos por cada nivel que suben los animalitos. Sólo para entrenadores ricos. ¡Ah, y sobre todo no olvides pasar a recogerlos!



POKÉRADAR

	AMARILLO
PIDGEY	MUCHOS
JIGGLYPUFF	MUCHOS
ABRA	POCOS
RATTATA	MUCHOS

3. Mundo Subterráneo

Si vas hacia la casa del nordeste al final de la Ruta 5, encontrarás un túnel secreto que te conduce de la Ruta 5 a la Ruta 6 sin tener que luchar contra nadie.

¡Intercambia!

Vuelve a este edificio cuando hayas capturado a un Cubone y la chica que hay aquí te lo cambiará por un Machoke que evolucionará a Machamp cuando lo entrenes.

RUTA 6

El túnel pasa por debajo de Ciudad Azafrán y va a salir a la Ruta 6. El camino

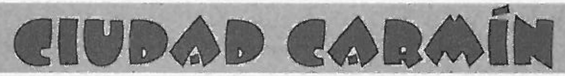


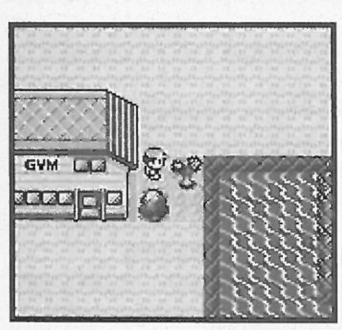
	AMARILLO
PIDGEY	MUCHOS
PIDGEOTTO	POCOS
BELLSPROUT	MUCHOS
ABRA	POCOS
JIGGLYPUFF	POCOS
RATTATA	MUCHOS

hacia Ciudad Azafrán todavía está bloqueado, pero tú quieres dirigirte a Ciudad Carmín, hacia el sur. En tu camino se cruzarán bastantes entrenadores rivales.

1. ¡Otro mercader!

Otro mercader de Pokémon te espera a la salida del túnel. Está buscando un Nidoran hembra y lo cambia por un Nidoran macho. No es un gran negocio, y él estará en este sitio durante todo el juego, así que déjalo para más tarde.





¡Esto es una Pokétrópolis! Busca el Club de Fans de Pokémon, vete de pesca y contempla el S.S. Anne en el puerto.

1. ¡A por ellos!

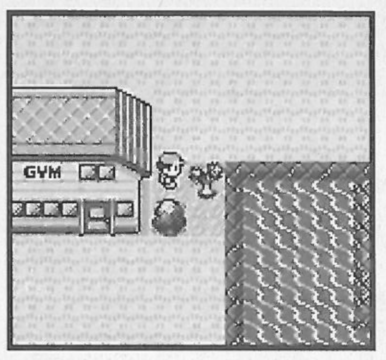
Al entrar en la ciudad, dirígete al oeste hasta que llegues a la tercera casa, cerca del agua. Entra dentro y un anciano pescador te dará la Caña Vieja. Con ella podrás pescar a algunos de los Pokémon de agua más débiles. Sólo tienes que acercarte a la orilla y lanzar el anzuelo. Será bueno que vuelvas luego, para conseguir una mejora.

2. Club de Fans de Pokémon

¡Todo el mundo en este juego está Pokéloco! Habla con el presidente del Club de Fans de Pokémon y te dará un Bono Bici, con el que podrás volver a la hipercara tienda de bicicletas de Ciudad Celeste y llevarte una. Con ella podrás recorrer Pokémon el doble de rápido de lo que tus piernecillas te permitirían.

¡Cámbialo!

O no, ya que el cambio de un Farfetch'd por un Spearow ha sido sustituido por un chico que habla de Mt y MO. Ahora tendrás que capturar un Farfetch'd por tu cuenta.



3. A través de los arbustos

Notarás que el camino hacia el Gimnasio de Ciudad Carmín está bloqueado por un arbusto. Atraviésalo después de aprender la maniobra del Corte a bordo del S.S. Anne y podrás enfrentarte al Líder Gim.

Líder Gim. nº3 – Lt. Surge

Rivales Pokémon:

Voltorb de nivel 21, Pikachu de nivel 18, Raichu de nivel 24.

Premios:

Medalla Trueno. Puede utilizarse para entrar y salir de un combate. También acelera la velocidad de tus Pokémon.

MT24 –Rayo. Poderoso ataque eléctrico. Enséñaselo a uno de tus Pokémos eleéctrico. ¿Qué tal Pikachu?

Estrategia de Combate

Sólo podrás entrar en el gimnasio cuando tengas la MO01 (Corte), lo que te permite hacer mejorar la fuerza de tus Pokémon. La forma más efectiva de vencer a Raichu es usar un Geodude (o un Diglet/Dugtrio) ya que los ataques eléctricos no afectan a los Pokémon roca. Raichu es duro, pero al fin y al cabo, es uno contra seis. Vencerás.



¿Qué tal, marinero? A bordo de este barco conocerás a algunos de los mejores entrenadores de Pokémon.

1. Combates con Entrenadores

Aquí conocerás Entrenadores de los buenos y de los más duros. Los Marineros y los Pescadores suelen tener Pokémon de Agua y, por lo general, con niveles entre 17 y 23.

¡PELEA!

Nombre: Gary

Pokémon: Spearow (nivel 19), Rattata (nivel 16), Sandshrew (nivel 18), Eevee (nivel 20)

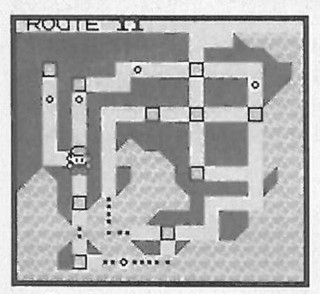
Estrategia de combate

Coloca a Pikachu como líder de tu escuadrón de combate para no malgastar tiempo contra Spearow. Véncelo e inténtalo también con Eevee. Si Pikachu cae derrotado ante el ataque placaje, saca a uno de sus amigos.

3. En la cubierta superior

Échale una mano al capitán que encuentras en esta cubierta y te recompensará con la MO01 – Corte. Ahora podrás hacer papilla arbustos y matorrales y llegar a zonas a las que antes te era imposible. Pero antes de ayudar al capitán, asegúrate de que has explorado el resto del barco y te has enfrentado a los entrenadores porque, si no, habrás perdido tu oportunidad cuando suelten amarras, justo después de que hayas recibido Corte.

RUTA 11



Muy bien, después de haberle dado una buena tunda a Lt. Surge, tendrás que dirigir tus pasos a Pueblo Lavanda. Por el camino te toparás con 10 Entrenadores con Pokémon entre niveles 18 y 21.

1. ¡Snorlax a la vista!

Uno de nuestros Pokémon favoritos, Snorlax, está bloqueando la Ruta 12 que nos lleva hasta el Pueblo Lavanda. Vuelve cuando tengas una Pokéflauta y podrás despertarle. Si a estas alturas ya tienes 30 Pokémon, pásate por la estación Lookout al lado de Snorlax para hacerte con el Buscaobjetos, que descubre todo el material escondido. Luego date la vuelta y dirígete a la Cueva Digglet.

2. La Cueva Digglet

Gracias al Snorlax durmiente, tienes que tomar la ruta larga para llegar a Pueblo Lavanda. Esto significa que deberás pasar por la Cueva Digglet, que conecta la Ruta 11 con la Ruta 2, saliendo cerca del Bosque Verde. Ve hacia el norte, a Ciu-

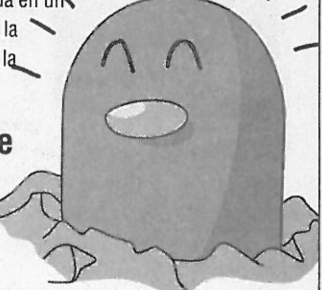
POKÉRADAR

	AMARILLO
PIDGEOTTO	POCOS
DROWZEE	MUCHOS
PIDGEY	MUCHOS
RATTATA	MUCHOS
RATICATE	MUCHOS

POKÉRADAR

	AMARILLO
DIGLETT	MUCHOS
DUGTRIO	POCOS

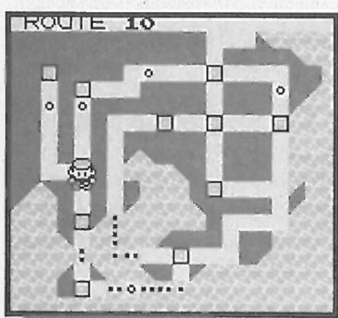
dad Plateada, luego al Este, hacia Ciudad Celeste y la Ruta 9. Antes de abandonar la cueva no olvides recoger la MO05– Destello, que está escondida en un edificio cercano a la Ruta 2, al final de la cueva.

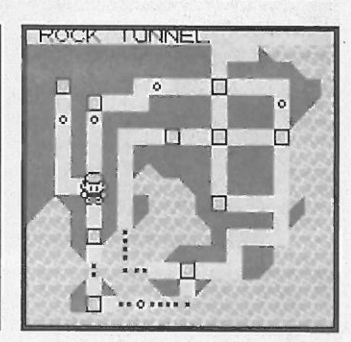


3. Mr Mime

Aquí puedes cambiar un Clefairy por un Mr Mime si quieres hacerte con este raro Pokémon. El lugar es la cabaña al sur de la salida de la cueva.

RUTAS 9 Y 10





POKÉRADAR

	AMARILLO
RATTATA	POCOS
RATICATE	PCOOS
NIDORAN	MUCHOS
NIDORAN H	MUCHOS
MAG'MITE	POCOS
MACHAMP	POCOS

Ahora que ya tienes la habilidad Corte, empléala para abrir un camino desde Ciudad Celeste hasta la Ruta 9. Dirígete al Centro Pokémon que hay situado al final de la Ruta, justo antes del Túnel Roca. Es vital que cures a tu patrulla de Pokémon y que les coloques en orden de la mejor manera para la complicada tarea de cruzar el túnel.

POKÉRADAR	AMARILLO
ZUBAT	MUCHOS
GEODUDE	MUCHOS
MACHOP	MUCHOS
ONIX	POCOS

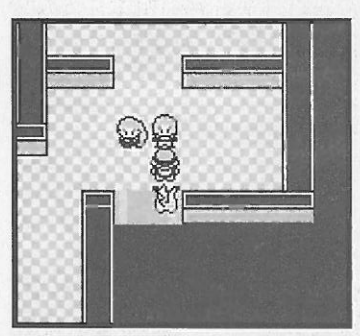
1. Central de Energía

De camino al Túnel Roca verás la Central de Energía, pero no podrás entrar en ella hasta que consigas la MO03 – Surf.

2. Túnel Roca

¿Quién ha apagado la luz? A menos que tengas la MO05 – Destello, no verás un pijo aquí dentro. Estaría bien utilizar Repelente para detener los ataques si tus Pokémon están al borde del colapso. Recuerda que también puedes evitar los combates con Entrenadores manteniéndote fuera de su campo visual o cruzándolo desde tan lejos, que no se percaten de tu presencia.

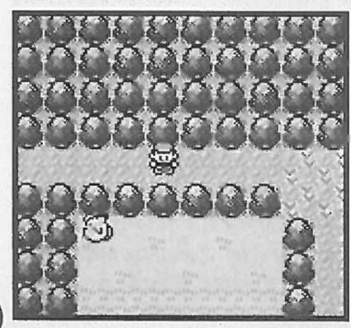
PUEBLO LAVANDA



¿Lo has conseguido? Aquí encontrarás la Torre Pokémon, un monumento a los Pokémon caídos en las batallas... ¡Y algún que otro fantasma! ¡Glups!

1. Encuentra a Fuji

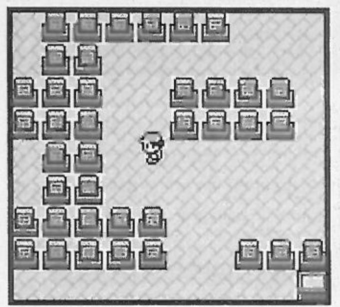
El anciano señor Fuji es el director del Centro de Voluntarios Pokémon y ha desaparecido. No podrás ayudar a encontrarle hasta que no dispongas del Scope Silph.





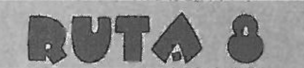
2. ¡Cambio de Nombres!

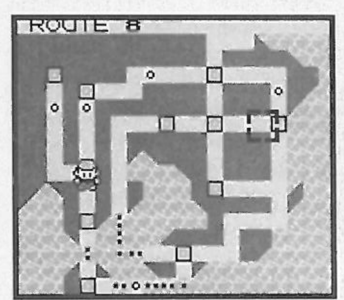
¿Tiene alguno de tus Pokémon un mote que ya no le pega? Cámbialo en la Oficina de Registros de Pueblo Lavanda. El tipo que la regenta te aconsejará sobre los motes que elijas y te permitirá que cambies los que ya no te gusten. ¡Qué servicio!



3. Torre Pokémon

Música siniestra... Aquí ocurre algo raro, pero para llegar hasta el fondo del asunto necesitas una cosa que se llama Scope Silph. No te preocupes, lo conseguirás un poco más adelante, en Ciudad Azulona.



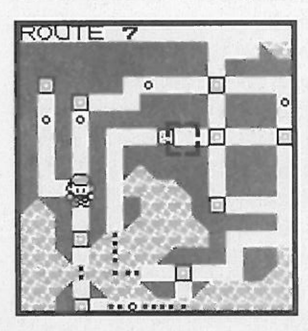


POKÉRADAR

	AMARILLO
PIDGEY	MUCHOS
ABRA	MUCHOS
KADABRA	POCOS
JIGGLYPUFF	POCOS
RATTATA	MUCHOS

Toma la salida del oeste para iniciar tu viaje hacia Ciudad Azulona. El camino a Ciudad Azafrán está bloqueado de nuevo, así que tendrás que utilizar otro pasaje subterráneo. Lo encontrarás en el único edificio de la ruta en el que podrás entrar. Antes de llegar al camino libre de bichos, toparás con ocho entrenadores provistos de Pokémon de niveles 22-26. ¿Estás a su altura?

RUTA 7

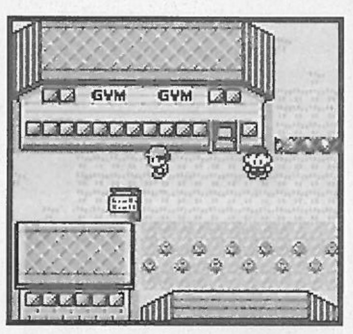


POKÉRADAR

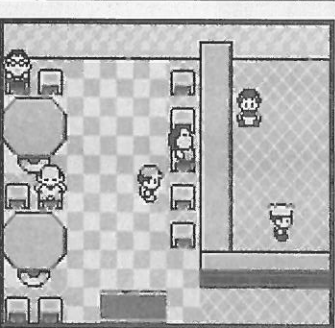
	AMARILLO
PIDGEY	MUCHOS
ABRA	MUCHOS
JIGGLYPUFF	POCOS
RATTATA	MUCHOS

Atraviesa el pasaje subterráneo hasta la ruta 7 que te lleva a Ciudad Azulona. Mira bien entre la maleza para encontrar nuevos Pokémon.

CIUDAD AZULONA







¡Ojalá tu Pokécartera esté bien repleta de créditos! Hay muchas cosas interesantes en los grandes almacenes de Ciudad azulona.

1. Mansión Azulona

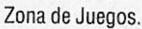
Parece que no hay mucho que ver en esta mansión. Utiliza el PC que hay arriba para tener acceso a los Pokémon que tienes guardados. Pero no te olvides de caminar hasta la parte trasera de la mansión y cruzar la puerta secreta que hay allí para encontrar a Eeve, un Pokémon súper divertido. ¡Es una monada!

2. Los Grandes Almacenes

Este sitio es tan grande que, a su lado, cualquier otra Tienda Pokémon parece una tienda de souvenirs. Habla con todos los presentes para conseguir MT. Llévate, también, una Pokémuñeca y algunas de las piedras especiales de la cuarta planta. Vale la pena visitar el Café de la última planta. Dale a la chica sedienta un poco de agua y ella te recompensará con la MT13. Si le das gaseosa y un refresco, te dará la MT48 y la MT49. ¡Esta chica es un sol! Tus Pokémon también empiezan a tener sed después de trabajar tan duramente. Estas bebidas elevarán sus PS como lo haría una Superpoción. Antes de irte, llévate algo de agua para dársela al guarda de la entrada de Ciudad Azafrán.

3. El Restaurante

Consigue el Monedero del tipo que encontrarás en el restaurante. Tendrás que guardar tus ganancias en él después de jugar a las máquinas tragaperras en la Zona de Juegos.





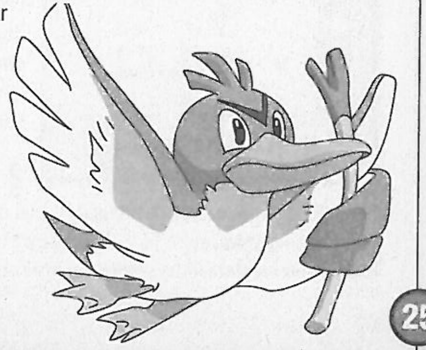


4. La Zona de Juegos

Habla con todos para conseguir monedas y utiliza A cuando estés paseando para encontrar las que están escondidas. Puedes jugar a la máquina que quieras presionando A. Como en la vida real, ganar no es fácil, así que te recomendamos que juegues sólo para divertirte, porque no vas a conseguir una gran fortuna. Vuelve a la parte trasera del edificio y habla con el miembro del Equipo Rocket para poder entrar en su Cuartel General, La Guarida Rocket / CG.

5. Intercambio de monedas

Si consigues ganar algo de pasta en las máquinas de la Zona de Juegos, aquí podrás canjearla por premios. Hay algunos Pokémon muy extraños, entre los que se encuentra Porygon, el monstruo virtual. Es tan caro que para poder comprarlo tendrías que jugar a las máquinas por los siglos de los siglos, así que olvídalo por ahora. Vuelve más adelante, cuando hayas acabado el juego y estés forrado de créditos relucientes.



6. Gimnasio

Corta algunos arbustos para llegar donde la Líder Gim., Erika.



Líder Gim. nº4 – Erika

Rivales Pokémon: Tangela de nivel 24, Vicreebel de nivel 29, Vileplume de nivel 29
Premios: Medalla Arcoirirs
Todos los Pokémon hasta el nivel 50 te obedecerán.
MT21 – Mega Agotar
Succiona la energía de los monstruos enemigos.

Estrategia de Combate

Si cuentas con Charmander o Charmeleon (si es que ha evolucionado) no tendrás problemas para vencer a los Pokémon tipo planta de Erika, ya que el fuego es súper efectivo contra ellos. Simplemente asegúrate de que llevas un para de pociones Despertar para recuperar a tus Pokémon que caen dormidos.

GUARIDA ROCKET / CC

Cuando ya te hayas cansado de jugar a las máquinas, te tocará encargarte de los Rockets. El tipo con traje al fondo de la Zona de Juego está custodiando la entrada de su base secreta.

1. ¡Malditas baldosas!

Las flechas que hay sobre estas baldosas móviles te muestran en qué dirección se desplazan. Si planeas bien tu recorrido, no perderás mucho tiempo.

2. ¡Pelea!

Aquí tienes 11 miembros del Equipo Rocket contra los que luchar. Sus Pokémon tienen un nivel entre 17 y 23. Consigue una buena cantidad de puntos de Experiencia enfrentándote a ellos con tus Pokémon de tipo Agua y Planta.

3. ¡Arriba!

Necesitas la Llave del Ascensor para llegar adonde está Giovanni, el jefe del Equipo Rocket. En la entrada de su Cuartel General, sube por las escaleras hasta el segundo sótano, luego vuelve a subir por la otra escalera, al lado de la que acabas de utilizar ahora. Esto te llevará hasta el tercer sótano. Busca las escaleras que hay al lado de las baldosas móviles y dirígete al miembro del Equipo Rocket que está en el rincón de arriba, a la izquierda, en el cuarto sótano. Hablando con él conseguirás la llave. Ahora sólo tienes que tomar el ascensor desde el primer sótano hasta el cuarto para acceder a la oficina de Giovanni.

4. ¡TEAM ROCKET!

Con la intención de proteger a su jefe, Jesse y James (junto con Meowth) saldrán a tu paso para evitar que rescates al presidente de Silph S.A.
Nombre: Team Rocket
Pokémon: Koffing (nivel 25), Meowth (nivel 25), Ekans (nivel 25)

Estrategia de combate

Usa un Pokémon luchador o un ataque psíquico contra Koffing. Envía a Meowth a dormir y golpéale con un Pokémon fuerte. Por último, usa un ataque psíquico o un Pokémon tierra contra Ekans.

Lucha contra el jefe

Giovanni tiene un Onix de nivel 25, un Rhiyhorn de nivel 24 y un Kangaskan de nivel 25. Nosotros emplearíamos Pokémon Agua y Planta contra él. Derrótale y conseguirás el Scope Sylph que necesitas para explorar a fondo la Torre Pokémon.

TORRE POKÉMON

Un sitio siniestro con siete plantas infestadas de Pokémon fantasmas.

1. Scope Silph

El Scope Silph te permitirá identificar a los Pokémon fantasmas que pululen por aquí y luchar contra ellos. Son de lo más duro de pelar que hay en el juego (algunos de los Ataques Especiales no surgirán ningún efecto sobre ellos). Si quieres capturar un Gastly o un Haunter, te recomendamos que uses Súper Balls en lugar de las Poké Balls estándar.



2. ¡Otra vez Gary!

Pokémon: Fearow (nivel 25), Magnemite (nivel 23), Shellder (nivel 22), Sandshrew (nivel 20), Eevee (nivel 25)

POKÉRADAR

	AMARILLO
GASTLY	MUCHOS
HAUNTER	POCOS
CUBONE	POCOS

Gary te recibirá a la entrada de Torre Pokémon cargado con un equipo muy competitivo. Usa a Pikachu para la primera, la tercera y la última batalla. Contra Magnemite recurre a un ataque tierra. Sandshrew odia el agua, así que ten a mano un Gyrados o un Squirtle.

3. Los Exorcistas

¡Estos Entrenadores están poseídos por fuerzas maléficas! Deberás acabar con ellos en un duelo para romper el hechizo. No olvides de cambiar a tus Pokémon si emplean ataques de Rayo Confuso.

4. Recupérate

Tus Pokémon se merecen una buena cura. En la quinta planta de Torre Pokémon se la podrás dar. Uno de los exorcistas que consiguió romper el hechizo ha creado una zona de curación. ¡Perfecto!

5. ¡TEAM ROCKET!

Pokémon: Meowth (nivel 27), Weezing (nivel 27), Arbok (nivel 27). Tendrás que poner a prueba tus conocimientos para recordar qué ataques son los más efectivos contra cada uno de estos Pokémon . Haz buen uso del Somnífero de Butterfree's para dejarlos fuera de combate.

6. La Flauta Mágica

¿Te acuerdas del Señor Fuji? Está en la séptima planta de la torre. De camino hacia la última planta, vence al fantasma que ha provocado todo este jaleo sobrenatural. Antes de dar con el anciano señor Fuji, te verás obligado a quitar de en medio a alguno miembro más del Equipo Rocket. El anciano te recompensará con la Pokéflauta. Utilízala para despertar a cualquier Pokémon dormido.

CIUDAD AZAFRÁN

¡Bienvenido a la gran ciudad! Estarás tan ocupado espiando al Equipo Rocket que no podrás hacer turismo. Qué lástima.

1. Silph S.A.

Los de Silph S.A. son sospechosos de ayudar a los miembros del Equipo Rocket proporcionándoles la más avanzada tecnología. Explora el resto de la ciudad antes de meterte en la enorme mazmorra en su CG, situada detrás del eficiente guarda de seguridad.

2. El Médium

Este personaje asegura que puede leer la mente. No sé, no sé... Tú dale palique y recibirás la MT29 gratis.

3. La Copiona

Esta niñita repite absolutamente todo lo que digas hasta que le regalas una Pokémuñeca (compra una en los grandes almacenes de Ciudad Azulona). Se pondrá tan contenta que te dará las gracias regalándote una MT31. ¡Qué mona!

4. El Dojo

Ciudad Azafrán tiene dos Gimnasios. Además del Gimnasio Pokémon habitual, cuenta con uno especializado en artes marciales para Entrenadores con Pokémon de tipo Lucha. Enfréntate a los entrenadores y acaba con su jefe. Los Pokémon de tipo Psíquico serán altamente efectivos. Si ganas puedes elegir entre Hitmonchan y Hitmonlee.

5.¡Vaya Gimnasio!

Muévete por el Gimnasio de Ciudad Azafrán pisando las "baldosas teletransportadoras". Pisa la de la derecha nada más entrar y serás teletransportado a la primera sala. Entonces, colócate en la baldosa que tengas delante o en la de detrás. A partir de aquí, continúa pisando las que queden delante o detrás de ti, en lugar de desplazarte por las que te quedan a derecha e izquierda. Después de mucho ir y venir, te encontrarás cara a cara con la Líder Gim. Sabrina.

Líder Gim. nº5 – Sabrina

Rivales Pokémon: Kadabra de nivel 38, Mr Mime de nivel 37, Venomoth de nivel 38, Alakazam de nivel 43
Premios:
Medalla Pantano
Permite controlar a monstruos hasta nivel 70.
MT46 – Psico-Onda
Con ella infringirás daños por valor de una vez y media el nivel de Experiencia de tu monstruo.
Nivel recomendado: 37-44

Estrategia de combate

Será mejor que cuentes con un Butterfree o un Bellsprout en tu equipo. Abra y Kadabra no son duros de pelar, pero Alakazan te plantará cara. Tu mejor opción es enviar a cada uno de los Pokémon de Sabrina a dormir (o, si no, envenénalos con un ataque de tipo Tóxico) de forma que puedas atacarlos sin temor a un contraataque. Los ataques de tipo bicho funcionan de maravilla en este combate.

SILPH S.A.

Tienes una misión muy importante. Los de Silph S.A. han estado desarrollando tecnología punta para que los miembros del Equipo Rocket la utilicen para secuestrar vilmente a los Pokémon. Tendrás que subir hasta la planta once y derrotar a Giovanni otra vez para liberar así al presidente de la compañía. Asegúrate de recoger los cerca de 15 ítems que hay esparcidos por el suelo y si necesitas una sesión de curas, habla con la mujer que hay en la planta nueve al fondo a la izquierda, en el rincón.

1.La derrota de los Rocket

Hay 30 (sí, 30) Entrenadores al acecho por todo el edificio y necesitas luchar contra todos ellos para adquirir tu máxima experiencia. Pero si prefieres una ruta más directa hacia el jefe, dirígete a la quinta planta y hazte con la Llave magnética que abre todas las puertas electrónicas que estén bloqueadas. Acto seguido, ve a la tercera planta, hacia abajo, y cruza la primera puerta de la izquierda. Pisa la baldosa teletransportadora y aparecerás en la séptima planta. Pisa la siguiente baldosa teletransportadora y aparecerás justo delante de la oficina del presidente.

2. ¡Es Gary!

Pokémon: Sandslash (nivel 38), Cloyster (nivel 35), Magneton (nivel 37), Kadabra (nivel 35), Eevee evolucionado (nivel 40)
Ésta será la primera ocasión en la que notes algo raro en Eevee (así es, Gary lo ha hecho evolucionar). Usa agua y electricidad para el primer y segundo Pokémon respectivamente, un ataque tierra como Terremoto para Magnemite y Somnífero para Kadabra. El combate contra Eevee dependerá de cómo lo ha evolucionado Gary.

3. Giovanni contraataca

Tendrás que vértelas con el malvado del traje una vez más. Los ataques de tipo volador, como el Pico Taladro de Spearow son muy efectivos contra Nidoran y usar un Pokémon pájaro te aportará la ventaja de poder evitar su devastador ataque Terremoto. Recuerda que Rhyhorn es vulnerable a los ataques planta, así que usa Mega Agotar.

RUTA 12 Y 13

POKÉRADAR

RUTA 12	
SNORLAX	UNO
PIDGEY	MUCHOS
PIDGEOTTO	POCOS
BELLP'T	MUCHOS
WEEP'BELL	POCOS
ODDISH	MUCHOS
GLOOM	POCOS
FARFETCH'D	POCOS
SÓLO SURFEANDO	
SLOWPOKE	MUCHOS
SLOWBRO	POCOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
HORSEA	MUCHOS
SEADRA	POCOS

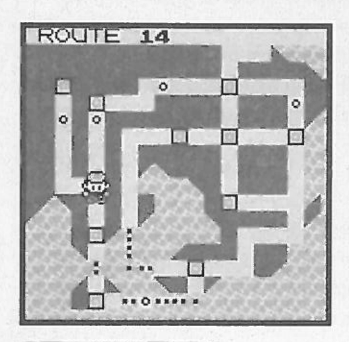
POKÉRADAR

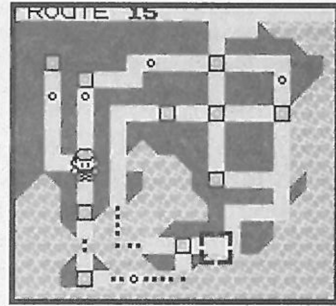
RUTA 13	
ODDISH	MUCHOS
FARFETCH'D	POCOS
PIDGEOTTO	POCOS
GLOOM	POCOS
BELLSPROUT	MUCHOS
WEEPINBELL	POCOS
SOLO SURFEANDO	
SLOWPOKE	MUCHOS
SLOWBRO	POCOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
HORSEA	MUCHOS
SEADRA	POCOS

1.¡Despierta!

A medio camino de esta Ruta encontrarás un Snorlax durmiendo. Toca la Pokéflauta para que se despierte y luego lucha con él y captúralo. Para que la cosa salga bien necesitas Ultra Balls o Súper Balls. Cuando termines, prosigue tu camino hacia el sur, hacia la Ruta 13.
Esto no tiene nada de paseo relajante, ya que la confusa Ruta 13 está repleta de Entrenadores. Cuidadín con sus monstruos de nivel 30. Apresúrate a acumular puntos de Experiencia.

RUTAS 14 Y 15





POKÉRADAR

	AMARILLO
ODDISH	MUCHOS
VENONAT	POCOS
GLOOM	POCOS
PIDGEOTTO	POCOS
BELLSPROUT	MUCHOS
WEEPINBELL	POCOS
VENOMOTH	POCOS

Más Entrenadores rivales. Más Pokémon salvajes. Eleva los niveles de tus Pokémon para prepararles para las batallas que tienen por delante y acto seguido, encamínate a Ciudad Fucsia y a la Zona Safari.

1. ¿Tienes Experiencia?

Déjate caer por la casa que hay entre Ciudad Fucsia y la Ruta 13 para charlar un ratito con el ayudante del Profesor Oak. Contará el total de Pokémon que has recogido hasta ahora. Si tienes más de 50, serás recompensado con Repartir Exp. Esta genial habilidad significa que los Puntos de Experiencia se comparten con todos tus Pokémon, incluso con los que no entran en batalla.

CIUDAD FUCSIA

¿Todavía sigues queriendo convertirte en el mejor Entrenador de Pokémon del mundo? Visita la Zona Safari y capturarás algunas de las criaturas más extrañas del juego.

1. La piscifactoría

Haz tuya la Caña Buena hablando con el hermano mayor del Gurú Pescador. Está



en la casa que hay justo en la parte inferior de la ciudad, en el rincón a mano derecha. Emplea la Caña para pescar algunos Pokémon Agua interesantes.

2. ¿Dónde eftan mif dientef?

El vigilante de Zona Safari ha perdido su dentadura postiza. Búscala por Zona Safari y devuélvesela. En agradecimiento, te hará entrega de la MO04 – Fuerza. Con ella podrás apartar rocas de tu camino a puñetazos.

3. El Gimnasio de Ciudad Fucsia

Antes de enfrentarte al Líder, Koga, deberás luchar contra montones de Pokémon de tipo Venenoso y Sueño.

Líder Gim. nº6 –Koga

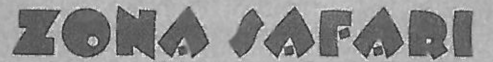
Rivales Pokémon:
Koffing de nivel 37
Muk de nivel 39
Koffing de nivel 37
Weezing de nivel 43
Premios:
Medalla Alma
Aumenta el poder defensivo de todos los Pokémon.
MT06 – Tóxico
Un ataque venenoso mortal.
Nivel recomendado: 39-46

POKÉRADAR

	AMARILLO
MAGIKARP	MUCHOS
GYRADOS	POCOS
GOLDEEN	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
SEAKING	POCOS

Estrategia de combate

Los Pokémon de tipo Psíquico o de tipo Tierra son los más efectivos contra el escuadrón de seres de este Líder Gim. Ninja. Pero, sin duda, otros tipos también funcionarán bien (mientras tengan un nivel de 39 para arriba). De hecho, los únicos que no funcionarán son los de tipo Venenoso.



Paga los 500 créditos que cuesta la entrada y recibirás 30 Safari Balls. Te serán indispensables para cazar las raras criaturas que se esconden en la maleza. Pero no pierdas el tiempo, sólo se te permite dar 500 pasos y luego te echan.

POKÉRADAR

ÁREA PRINCIPAL	
NIDORAN	MUCHOS
NIDORINO	MUCHOS
NIDORAN H	MUCHOS
RHYHORN	POCOS
EXEGGCUTE	MUCHOS
PARASECT	POCOS
TANGELA	MUCHOS
PARAS	POCOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
GOLDEEN	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
DRATINI	POCOS
DRAGONAIR	POCOS
ÁREA 1	
EXEGGCUTE	MUCHOS
SCYTHER	POCOS
NIDORINO	MUCHOS
NIDORAN H	MUCHOS
NIDORINA	POCOS
CUBONE	POCOS
MAROWAK	POCOS
CHANSEY	POCOS
TAUROS	POCOS
LICKITUNG	POCOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
GOLDEEN	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
DRATINI	POCOS

POKÉRADAR

ÁREA 2	
EXEGGCUTE	MUCHOS
NIDORAN	MUCHOS
NIDORAN H	MUCHOS
NIDORINA	POCOS
CUBONE	POCOS
SCYTHER	POCOS
PINSIR	POCOS
KANG'KHAN	POCOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
GOLDEEN	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
DRATINI	POCOS

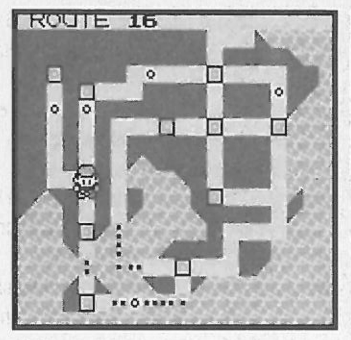
POKÉRADAR

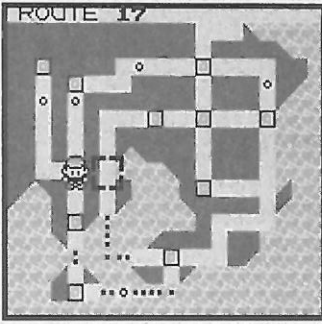
ÁREA 3	
TAUROS	POCOS
TANGELA	MUCHOS
CUBONE	POCOS
EXEGGCUTE	MUCHOS
KANG'KHAN	POCOS
NIDORAN	MUCHOS
NIDORINO	POCOS
NIDORAN H	MUCHOS
MAROWAK	POCOS
PINSIR	POCOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
GOLDEEN	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS

1. La Casa Secreta

Para conseguir la MO03 – Surf, ve a la Casa Secreta en el Área 3 de la Zona Safari. Camina por el Área 2 y toma la salida de la esquina izquierda en la parte inferior, darás con la casa enseguida. Habla con el personaje que allí encontrarás para obtener una nueva habilidad. ¡Ah! Y antes de abandonar la casa, echa un vistazo a la derecha, y encontrarás allí lo que ha perdido el guarda.

RUTAS 16, 17 Y 18





Esto es como un carril bici, así que a estas alturas será mejor que hayas cambiado el Bono por una flamante bicicleta. Prepárate a encontrar a pandillas de ciclistas, aunque no son tan fieros como parecen. Pedalea por la extensa colina hacia Ciudad Azulona y la Central de Energía.

1. ¡Volare, oh, oh!

¡Eh, que puedes volar! Corta los arbustos que hay al final del camino de bicis a la derecha y llegarás a un claro. Cruza la puerta de la izquierda y métete en la casa. Dentro coincidirás con un Entrenador Pokémon que te dará la MO02 – Volar. Con esta fantástica MO puedes regresar a cualquier ciudad que ya hayas visitado en cuestión de segundos.

POKÉRADAR

	RUTA 17
PONYTA	POCOS
FEAROW	MUCHOS
DODRIO	POCOS
DODUO	MUCHOS
RATICATE	MUCHOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
GOLDEEN	MUCHOS
TENTACOOL	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
SHELLDER	POCOS

Central de Energía

Cuando ya hayas pedaleado hasta Ciudad Azulona,

POKÉRADAR

	RUTA 16
SPEAROW	MUCHOS
RATTATA	MUCHOS
DODUO	MUCHOS
RATICATE	MUCHOS
FEAROW	MUCHOS

POKÉRADAR

	RUTA 18
SPEAROW	POCOS
RATTATA	MUCHOS
DODUO	MUCHOS
FEAROW	MUCHOS
RATICATE	MUCHOS

POKÉRADAR	AMARILLO
VOLTORB	MUCHOS
MAGNEMITE	MUCHOS
MAGNETON	MUCHOS
ELECTRODE	DOS
ZAPDOS	UNO
MUK	POCOS
GRIMER	MUCHOS

dirígete a Ciudad Celeste y a la Ruta 9. Ve hacia la orilla del río en la esquina noreste. Ahora es el momento de emplear esa nueva habilidad tan vacilona: surfea en dirección Sur hasta que alcances la Central de Energía.

1. ¡Zapdos!

Una de las especies más raras de Pokémon (y la más espectacular por su aspecto) es el Zapdos. Se encuentran cerca de la salida de la Central de Energía. Esta va a ser la única oportunidad que tendrás de capturar uno, pero no esperes que venga dócilmente a sentarse en tu regazo. Para una captura tan complicada, te sugerimos que le duermas, rebajando su energía al mínimo y luego lo atrapes con la ayuda de una Ultra Ball. Será mejor que guardes el juego antes de intentarlo, probablemente no te saldrá a la primera.

RUTAS 19 Y 20

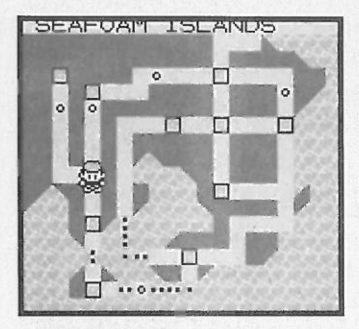
Ahora hay que dirigirse a Isla Canela, para comprobar si son ciertos o no los rumores de que unos científicos intentan clonar Pokémon a partir de unos fósiles. Desde Ciudad Fucsia ve hacia el sur hasta la playa. Surfea en dirección al sur y luego al oeste por las Rutas 1 y 20 y llegarás a Isla Espuma. Para llegar a Isla Canela deberás ir a través de la mazmorra de Isla Espuma.

POKÉRADAR	AMARILLO
TENTACOOL	MUCHOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
GOLDEEN	MUCHOS
STARYU	POCOS
TENTACOOL	MUHCOS
TENTACRUEL	POCOS

¡MINIJUEGO SECRETO!

Dirígete al sur de Ciudad Fucsia y verás una cabaña que no aparece en *Pokémon Rojo/Azul.* Dentro encontrarás un surfero con un Pikachu. Para activar el minijuego debes vencer en el modo Torneo de *Pokémon Stadium* para N64 y volver a este lugar. Oh, y debes usar un Pokémon propio en el torneo, no uno de alquiler.

ISLA ESPUMA



1. El Río

Por aquí hay algunos Pokémon de Agua espectaculares esperando ser capturados. Utiliza la MO Fuerza para mover cualquier roca que veas en los agujeros. La idea aquí es bloquear el río para luego desplazarte hacia la derecha del tercer sótano y trepar por la escalera de la esquina sureste. Tú continúa trepando por las escaleras que encuentres hasta que llegues al primer nivel. Toma entonces la salida orientada al sur.

POKÉRADAR

	AMARILLO
SEEL	POCOS
SLOWPOKE	MUCHOS
KRABBY	MUCHOS
ZUBAT	MUCHOS
GOLBAT	POCOS
SLOWBRO	POCOS
KINGLER	POCOS
ARTICUNO	UNO
SURFEANDO	
TENTACOOL	MUCHOS
STARYU	MUCHOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
GOLDEEN	MUCHOS
STARYU	POCOS
KRABBY	MUCHOS
KINGLER	POCOS

2.Articuno

Otro extraño Pokémon te aguarda. Baja hasta el tercer nivel, empuja las rocas hacia dentro de los agujeros de la parte inferior izquierda. Desciende por la segunda escalera y estarás en el segundo nivel. Surfea por la parte izquierda del río, dirección norte, hasta que veas una plataforma rocosa. Articuno tampoco es fácil de atrapar. Necesitarás Ultra balls y muchos Ataques Somnífero.

ISLA CANELA

1. El laboratorio Pokémon

¿Te acuerdas del fósil que has ido arrastrando por todas partes? Pues ha llegado la hora de Parque Jurásico. Entrega el fósil y el Ámbar Viejo a los de la bata blanca y vuelve un poco más tarde a recoger un Pokémon prehistórico, vivito y coleando. ¿Qué te parece?

2. La Mansión Pokémon

POKÉRADAR

	AMARILLO
KABUTO	UNO
OMANYTE	UNO
AERODACTYL	UNO
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
GOLDEEN	MUCHOS
STARYU	MUCHOS
TENTACOOL	MUCHOS
MANSIÓN	
RATTATA	MUCHOS
RATICATE	MUCHOS
GROWLITHE	MUCHOS
GRIMER	MUCHOS
MUK	POCOS
DITTO	POCOS

Cuatro enormes plantas llenas de escoria. Emplea Pokémon de Agua y de Roca para deshacerte de los científicos y los ladrones que corren por aquí. La Llave Secreta que abre el Gimnasio de Ciudad Canela está en el sótano. Antes de bajar, explora la zona de arriba de las escaleras. Acciona los interruptores de las estatuas para abrir las puertas y llegarás a la tercera planta. Salta desde el saliente de la parte inferior derecha. Deberías aterrizar en el sótano. Golpea al Entrenador que hay por aquí y sigue por el pasillo hasta que encuentres la llave.

Líder Gim. nº7 – Blaine

Rivales Pokémon:
Growlithe de nivel 42
Ponyta de nivel 40
Rapidash de nivel 42
Arcanine de nivel 47
Premios: Medalla Volcán
Aumenta las habilidades especiales de tus monstruos.
MT38 – Llamarada
El ataque de fuego más poderoso que hay en el juego.
Nivel Recomendado: 40-48



Estrategia de Combate

Todos los Pokémon de Blaine son de tipo fuego, así que usa Pokémon planta hasta la saciedad. Gyrados y Squirtle deberían ser suficiente para derrotar a tus oponentes valiéndose de su devastador ataque Hidro Bomba, que apagará las llamas de tus enemigos. No recurras a Antiquemar. Sólo ataca.

RUTA 21

Con Blaine fuera de combate, surfea para regresar a Ciudad Paleta. Desde aquí, camina hasta Ciudad Verde. El Gimnasio ha vuelto a abrir y se requiere tu presencia... encarecidamente.

Líder de Gimnasio nº8 – Giovanni

Rivales Pokémon:
Rhydon de nivel 50
Rhyhon de nivel 45
Nidoqueen de nivel 43
Nidoking de nivel 45
Dugtrio de nivel 42
Premios:
Medalla Tierra
Todos los Pokémon te obedecerán.
MT27 – Fisura
Este ataque de tierra puede matar de un solo golpe si sabes bien dónde darlo.
Nivel Recomendado: 50-52

POKÉRADAR

	AMARILLO
PIDGEY	POCOS
PIDGEOTTO	MUCHOS
RATTATA	MUCHOS
RATICATE	POCOS
SURFEANDO	
TENTACOOL	MUCHOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
GOLDEEN	MUCHOS
HORSEA	NINGUNO
STARYU	MUCHOS
SHELLDER	NINGUNO
TENTACOOL	MUCHOS
TENTACRUEL	POCOS

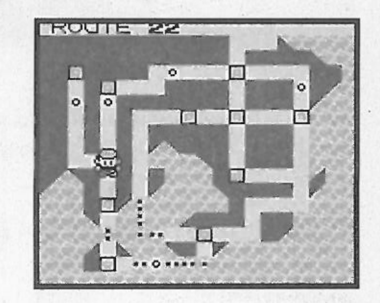
Estrategia de Combate

Los Pokémon de Tierra de Giovanni son muy duros de pelar. Utiliza Pokémon de Agua, de Hielo y de Planta, aunque para ir bien deberían estar a nivel 50 como mínimo. Un Alakazam bien entrenado acabará pronto con toda oposición si empleas un Ataque Psíquico.

RUTAS 22 Y 23

Muy bien, ya te has ventilado a los ocho Líderes de Gimnasio. Ahora se trata de derrotar al (suspira) Alto Mando. Cura bien a tus Pokémon y compra tantas Pociones como puedas antes de partir rumbo al oeste por las Rutas 22 y 23 hacia el Cuartel General de la Liga Pokémon.

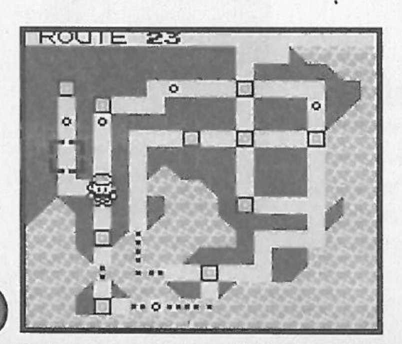
1. De nuevo Gary ¡LUCHA!



Nombre: Gary
Pokémon
Sandlash Nivel 47
Exeggcute Nivel 45
Cloyster Nivel 45
Magneton Nivel 47
Kadabra Nivel 50
Eevee evolucionado Nivel 53

Estrategia de combate

Salpica con agua a Sandlash, quema a Exeggcute, electrocuta a Cloyster y haz temblar el suelo para derrotar a Magneton. Un Pokémon con ataques tipo bicho o Somnífero será ideal para Kadabra. Por último, usa un Pokémon muy fuerte y evolucionado contra Eevee.



POKÉRADAR

	AMARILLO
NIDORAN	MUCHOS
NIDRONA H	MUCHOS
NIDORINA	POCOS
NIDORINO	POCOS
RATTATA	MUCHOS
SPEAROW	POCOS
FEAROW	POCOS
MANKEY	MUCHOS
PRIMEAPE	POCOS
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
POLIWHIRL	POCOS
GOLDEEN	POCOS



CALLE VICTORIA

POKÉRADAR	AMARILLO
ZUBAT	MUCHOS
GOLBAT	POCOS
ONIX	POCOS
GEODUDE	MUCHOS
MACHOKE	POCOS
GRAVELER	POCOS
MACHOP	MUCHOS
MAROWAK	POCOS
MOLTRES	UNO

Esta es la última mazmorra antes del combate final. Tiene tres plantas y tendrás que empujar las rocas hacia los interruptores para poder avanzar.

1. Moltres

Será en el segundo nivel cuando se te presentará la única oportunidad que tendrás de atrapar a este sorprendente pájaro. Sólo podrás llegar hasta aquí subiendo al tercer nivel y tomando la escalera de la parte superior izquierda. Moltres estará ya a nivel 50, así que asegúrate de que tienes un Pokémon de tipo Agua a un nivel similar.

MESETA AÑIL

¡El final está cerca! Sólo el Alto Mando se interpone entre tú y tu objetivo: convertirte en el maestro Pokémon Supremo.

1. Tienda Pokémon

Antes de que se te pase por la cabeza enfrentarte al Alto Mando, gástate tus ahorrillos comprando tantos Revivir y Restauradores como te sea posible. No te preocupes si te arruinas, la recompensa de vencerles volverá a llenar tu cartera.



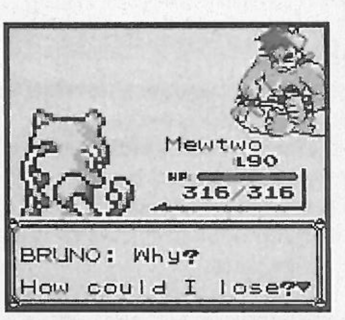
Nivel Recomendado

El mínimo para enfrentarte al Alto Mando es 54.

Lorelei

Rivales Pokémon:
Dewgong de nivel 54
Cloyster de nivel 54
Slowbro de nivel 54
Jynx de nivel 56
Lapras de nivel 56

La dama de los Pokémon de Hielo utiliza monstruos de tipo Hielo y de tipo Agua. Tú emplea Pokémon de Fuego y de Lucha para deshacerte de su escuadrón. Los Pokémon Eléctricos y Planta también son adecuados. Vigila que puedas contar con Antihielos, para evitar que tus Pokémon queden congelados.



Bruno

Rivales Pokémon:
Onix de nivel 53
Hitmonchan de nivel 55
Hitmonlee de nivel 55
Onix de nivel 56
Machamp de nivel 58
Un buen repertorio de Pokémon de tipo Lucha poderosos y equilibrado con dos Onix.
Pokémon de tipos Volador y Psíquico como Blastoise acabarán con los suyos de tipo Lucha y los de Agua. No te fallarán.



Agatha

Rivales Pokémon:
Gengar de nivel 56
Golbat de nivel 56
Haunter de nivel 55
Arbok de nivel 58
Gengar de nivel 60

Esta dama tan siniestra es una maestra de Pokémon tipo Fantasma y Venenoso. Como recordarás de tu experiencia en Torre pokémon, no existe ningún monstruo que tenga una ventaja particular sobre este tipo de oponentes. Inténtalo con Ataques de Agua y de Fuego. Los monstruos eléctricos también les harán daño.



Lance

Rivales Pokémon:
Gyrados de nivel 58
Dragonair de nivel 56
Aerodactyl de nivel 60
Dragonite de nivel 62

Lance es el Líder del Alto Mando, el Entrenador más poderoso de la Liga Pokémon. Te van a hacer falta muchas pociones para curar a tus criaturas después de sus devastadores ataques Dragón. Cuando llegue tu turno, emplea ataques Hielo y Lucha. La MT14 – Ventisca (hallada en Isla Canela) es especialmente efectiva. Necesitas un equipo bien compenetrado para poder triunfar.

ALERTA ALERTA ALERTA ALERTA ALERTA



GARY

Tras los duros combates contra el Alto Mando, pensarás que no hay nadie ya que pueda plantarte cara. Pero aún queda una sorpresa… ¡GARY! Acaba de ser coronado como mejor entrenador Pokémon del mundo, pero su reinado no durará mucho, siempre que tú y tu equipo estéis dispuestos a dejarle las cosas claras…



Rivales Pokémon :
Sandlash Nivel 61
Alakazam Nivel 59

Exeggcuttor Nivel 61

Si escogió a Jolteon
Cloyster Nivel 61
Ninetails Nivel 63
Jolteon Nivel 65

Si escogió a Flareon
Magneton Nivel 61
Cloyster Nivel 63
Flareon Nivel 65

Si escogió a Vaporeon
Ninetales Nivel 61
Magneton Nivel 63
Vaporeon Nivel 65

Estrategia de combate
Dispara chorros de agua a Sandlash hasta que caiga desplomado, entonces cambia a Geodude u otro Pokémon que tenga el ataque Terremoto. Si tienes suerte, puedes poner en práctica este ataque sin ser golpeado por un rayo psíquico. Charizard será tu mejor arma contra Exeggcutor. A partir de aquí, todo dependerá del Pokémon que saque Gary. Usa un eléctrico contra Cloyster, agua contra Ninetales, Terremoto contra Magneton y pelea contra Jolteon/Flareon/Vaporeon de la misma forma que lo hiciste previamente.



¡Te saludamos, Campeón indiscutible de la liga Pokémon! Sólo queda un área por explorar: la Mazmorra Rara, situada en la Ruta 24, al norte de ciudad Azulona. Surfea hacia el sur hasta que des con una cueva. Baja al último nivel.

1. Mewtwo
Para capturar a este escurridizo Pokémon, utiliza las escaleras para bajar hasta el último nivel. Mewtwo está en el rincón derecho de la parte inferior. La manera ideal de capturarle es con la Master Ball. Nunca falla, así que en lugar de enfrentarte a él, úsala enseguida. Si no la tienes, tendrás que luchar.

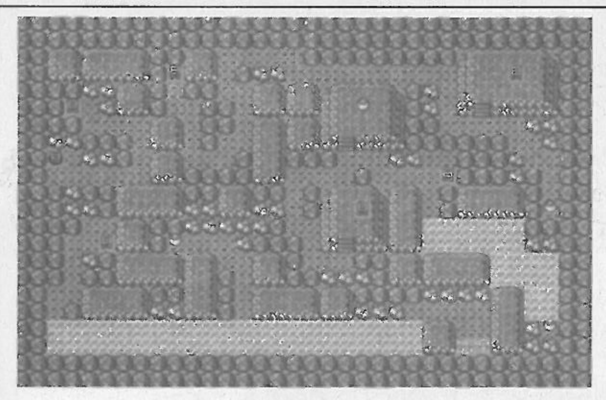
2. ¡Que te diviertas!

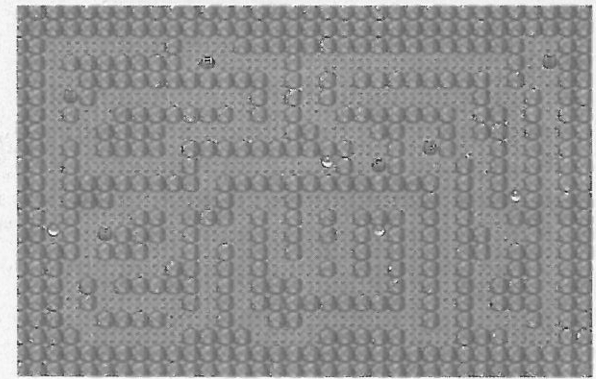
La Mazmorra rara está repleta de extraños Pokémon. Ahora, con todas las áreas del juego accesibles para ti, puedes explorar todo lo que quieras y encontrar tu PokéDex enseguida. ¡Ah! Y, por supuesto, puedes conseguir más Pokémon a partir de intercambios con entrenadores de la otra versión del juego. Cuando tengas los 150, ve a Mansión Azulona y habla con el personaje de la segunda planta. ¡Tiene una sorpresa muy especial para ti!

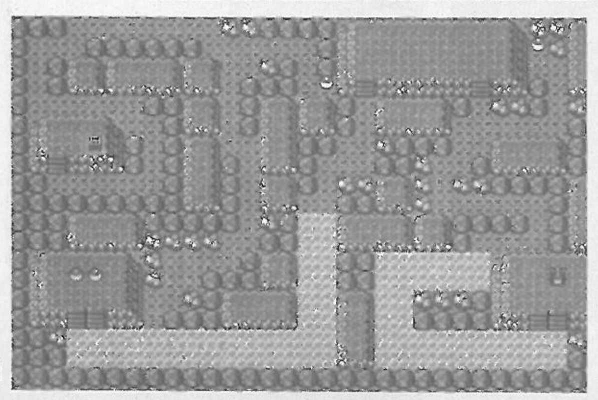
Gira la página para poder ver los mapas completos de Mazmorra Rara de *Amarillo*.

POKÉRADAR

	AMARILLO
GOLBAT	MUCHOS
GLOOM	MUCHOS
GRAVELLER	MUCHOS
SANDSLASH	POCOS
DITTO	POCOS
WEEP'BELL	POCOS
RHYHORN	MUCHOS
RHYDON	POCOS
VENOMOTH	POCOS
PARASECT	POCOS
LICKITUNG	POCOS
CHANSEY	POCOS
MEWTWO	UNO
PESCANDO	
MAGIKARP	MUCHOS
POLIWAG	MUCHOS
GOLDEEN	MUCHOS
SEAKING	MUCHOS









LISTADO DE POKÉATAQUES

Que tus Pokémon aprendan los ataques adecuados es parte vital del juego. Aquí tienes una lista de estos, sus tipos y lo que hace cada uno.



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Absorber	Planta		20	Absorbe una cantidad de PS equivalente a la mitad del daño ocasionado
Ácido	Veneno		30	Daña y disminuye las Defensas del oponente
Afilar	Normal		30	Aumenta tu poder de Ataque
Agarre	Normal		0	Causa daño
Agilidad	Psíquico		30	Dobla la Velocidad
Amnesia	Psíquico		20	Aumenta el ataque Especial
Amortiguador	Normal	MT41	10	Recupera la mitad de PS de tu Pokémon
Anulación	Normal		20	Anula una de los ataques de tu oponente
Arañazo	Normal		30	Causa daños



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Armadura Ácida	Veneno		40	Dobla la defensa
Ascuas	Fuego		25	Causa daños, puede quemar al oponente (10% de posibilidades)
Atadura	Normal		20	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces seguidas
Ataque aéreo	Volador		5	Generas energía durante el primer turno y atacas en el segundo
Ataque-Ala	Volador		35	Causa daños
Ataque Arena	Normal		15	Reduce la Precisión de tu oponente
Aurora Rayo	Hielo		20	Puede congelar a tu oponente y reducir su ataque en un 10%
Autodestrucción	Normal	MT36	5	Causa daños, pero tuPokémon se desmaya
Avalancha	Roca	MT48	10	Causa daños



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Barrera	Psíquico		30	Mejora tu Defensa
Beso Amoroso	Normal		10	Duerme al contrario
Bomba Huevo	Normal	MT37	10	Causa daños
Bomba Sónica	Normal		20	Causa daños por valor de 20 puntos





Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Burbuja	Agua		30	Reduce la Velocidad de tu oponente (10% de posibilidades)
Burbuja, rayo	Agua	MT11	30	Reduce la Velocidad de tu oponente (10% de posibilidades)



Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Cabeza, golpe	Normal		15	Causa daños, puede asustar al oponente (30% de posibilidades)
Cabezazo	Normal	MT43	15	Tu Pokémon pierde un turno y ataca en el segundo
Canto	Normal	MT40	15	Duerme al enemigo
Cascada	Água		15	Causa daños
Clavo Cañón	Normal		15	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces seguidas
Combate	Normal		10	Utilizado únicamente cuando no te quedan PS, causa 1/4 de los daños que has sufrido
Comesueños	Psíquico	MT42	15	Duerme a tu oponente y absorbe sus PS
Cometa, puño	Normal		15	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces seguidas
Confuso, rayo	Fantasma		10	Confunde al oponente
Confusión	Psíquico		25	El ataque Normal puede confundir al oponente (10% de posibilidades)



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Conversión	Normal		30	El Pokémon cambia de tipo para enfrentarse a su oponente
Contador	Lucha	MT18	20	Causa un daño equivalente al doble del recibido (sólo en los ataques físicos)
Cornada	Normal		25	Causa daños
Corte	Normal	MO01	30	Ataca y corta arbustos
Cuchillada	Normal		20	Buena ocasión para un golpe crítico
Cuerpo, golpe	Normal	MT8	15	Puede paralizar al oponente (30% de posibilidades)

CH



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Chupavidas	Bicho		15	Succiona los PS del oponente



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Danza-Espada	Normal	MT03	30	Aumenta el poder de Ataque de tu Pokémon
Danza Pétalo	Planta		20	Causa daños, pero tu Pokémon queda algo aturdido



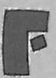
Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Derribo	Normal	MT09	15	Tu Pokémon recibe _ del daño que causa.
Desarrollo	Normal		40	Aumenta el poder de Ataque de tu Pokémon
Descanso	Psíquico	MT44	10	Recupera todos los PS, pero duermes durante dos turnos
Deslumbrar	Normal		30	Paraliza al oponente
Destello	Normal	MO05	20	Reduce la Precisión del rival. Ilumina mazmorras oscuras
Destructor	Normal		35	Causa daños
Día de Pago	Normal	MT16	20	Consigues dinero extra después de un combate. ¡Genial!
Disparo Demora	Bicho		40	Disminuye la Velocidad del oponente
Dobleataque	Bicho		20	Tu Pokémon ataca dos veces y puede envenenar al contrincante
Doblebofetón	Normal		10	Ataca de 2 a 5 veces seguidas
Doble Equipo	Normal	MT32	15	Aumenta las oportunidades de eludir ataques
Doble filo	Normal	MT10	15	Tu Pokémon recibe sólo _ del daño que causa
Doble patada	Lucha		30	Ataca dos veces seguidas
Drenadoras	Planta		10	Succiona los PS del oponente a cada turno



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Espora	Planta		15	Duerme al oponente



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Excavar	Tierra	MT28	10	Tu Pokémon excava y se escabulle de los ataques
Explosión	Normal	MT47	5	Si sale bien, destruirá a todos los Pokémon enemigos de una sola vez. ¡BOOM! Y ya está



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Fisura	Tierra	MT27	5	Puede derrotar al contrario con un solo golpe
Foco energía	Normal		30	Aumenta las oportunidades de dar golpes críticos
Fortaleza	Normal		30	Detiene todos los efectos (paralizar, quemar, etc...) sobre ambos Pokémon
Fuego, giro	Fuego		15	Ataca de 2 a 5 veces seguidas
Fuego, puño	Fuego		15	Causa daños y puede quemar al oponente (20% de posibilidades)
Fuerza	Normal	MO04	15	Causa daños
Furia	Normal	MT20	20	Al ser golpeado, el poder de ataque de tu Pokémon aumenta
Furia, ataque	Normal		20	Ataca de 2 a 5 veces seguidas
Furia Dragón	Dragón	MT23	10	Causa 40 puntos de daños
Furia, golpes sin jugar	Normal		15	Ataca de 2 a 5 veces seguidas



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Gas Venenoso	Venenoso		40	Envenena al contrario
Golpe	Normal		20	Causa daños, pero aturde a tu Pokémon
Gruñido	Normal		40	Reduce el poder de Ataque del oponente
Guillotina	Normal		5	Puede derrotar al oponente en un solo ataque



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Hidrobomba	Agua		5	Poderoso ataque de agua
Hielo, puño	Hielo		15	Causa daños y congela al oponente ¡Brrrr, qué frío!
Hielo, rayo	Hielo	MT13	10	Causa daños y puede congelar al enemigo. (10% de posibilidades)
Hípercolmillo	Normal	1	5	Causa daños y puede asustar al oponente
Híper rayo	Normal	MT15	5	Si no derrotas a tu oponente de un solo golpe, pierdes un turno
Hipnosis	Psíquico		20	Duerme al oponente. Zzzzz
Hoja Afilada	Planta		25	Buena ocasión para dar un golpe crítico. ¡Ay!
Huesomerang	Tierra		10	Ataca dos veces
Hueso palo	Tierra		20	Asusta al oponente (30% de posibilidades)



Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Impactrueno	Eléctrico		30	Causa daños y puede paralizar al contrario



Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Karate, golpe	Normal		25	Una buena oportunidad para asestar un golpe crítico
Kinético	Psíquico		15	Disminuye la Precisión deloponente



Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Lanzallamas	Fuego		15	Causa daño y puede quemar al oponente (10% de posibilidades)
Lanza rocas	Roca		15	Causa daños
Látigo	Normal		30	Reduce la Defensa delcontrario
Látigo Cepa	Planta		10	Causa daños
Lengüetazo	Fantasma		30	Causa daños y paraliza al contrincante
Llamarada	Fuego	MT38	5	Causa daños y puede quemar al enemigo (20% de posibilidades)



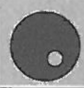


Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Malicioso	Normal		30	Reduce la Defensa del oponente
Mareo, puño	Normal		10	Causa daños
Martillazo	Agua		10	Oportunidad de asestar un golpe crítico
Meditación	Psíquico		40	Aumenta el poder de Ataque
Mega agotar	Planta	MT21	10	Succiona los PS del oponente por valor doble del daño infringido
Megapatada	Normal	MT05	5	Causa daños
Megapuño	Normal	MT01	20	Causa daños
Metrónomo	Normal	MT35	10	Utiliza una MT a voleo
Mimético	Normal	MT31	10	Copia el último movimiento de tu oponente
Movimiento espejo	Volador		20	Copia el último movimiento de tu oponente
Movimiento sísmico	Lucha	MT19	20	Causa daño equivalente al nivel de tu Pokémon
Mordisco	Normal		25	10% de posibilidades de asustar a tu oponente y detener el ataque



Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Neblina	Hielo		30	Detiene cualquier efecto (paralizar, quemar, etc...) en ambos Pokémon





Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Onda trueno	Eléctrico	MT45	20	Paraliza a tu oponente



Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Pantallahumo	Normal		20	Reduce la Precisión de tu oponente
Pantalla Luz	Psíquico		30	Reduce a la mitad los daños causados por el ataque especial
Paralizador	Planta		30	Paraliza al contrario
Patada baja	Lucha		20	Causa daños y asusta al enemigo (30% de posibilidades)
Patada giro	Lucha		15	Causa daños. Puede asustar al oponente (30% de posibilidades)
Palada salto	Lucha		25	Si fallas, recibes 1/8 del daño que hubieras hecho
Patada salto alta	Lucha		20	Si fallas, recibes 1/8 del daño que hubieras hecho
Perforador	Normal	MT07	5	Puede derrotar al oponente con una solo golpe
Pico Taladro	Volador		20	Causa daños
Picotazo	Volador		35	Causa daños
Pin Misil	Bicho		20	Ataca de 2 a 5 vecesseguidas
Picotazo Venenoso	Venenoso		35	Causa daños y puede envenenar al oponente
Pisotón	Normal		20	Causa daños y puede asustar al oponente



Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Pistola Agua	Agua	MT12	25	Causa daños
Placaje	Normal		35	Causa daños
Portazo	Normal		20	Buena ocasión de dar un golpe crítico
Polución	Venenoso		20	Causa daños y puede envenenar al oponente
Polvo Veneno	Venenoso		35	Envenena al contrario
Presa	Normal		20	Ataca de 2 a 5 veces seguidas
Psico-rayo	Psíquico		20	Causa daños y puede confundir al rival (10% de posibilidades)
Psíquico	Psíquico	MT29	10	Causa daños y disminuye el ataque especial de tus oponentes
Psico-onda	Psíquico	MT46	15	Causa daños por valor de 1'5 veces el nivel de tu oponente
Puño-Trueno	Eléctrico		15	Causa daños y puede paralizar al oponente



Ataque	Tipo	MO/MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Rapidez	Normal	MT39	20	Causa daños y puede incluso afectar a un Pokémon después de excavar
Rayo	Eléctrico	MT24	15	Causa daños y puede paralizar al oponente
Recuperación	Normal		20	Tu Pokémon genera potencia el primer turno y ataca en el segundo
Reducción	Normal		20	Aumenta las posibilidades de esquivar un golpe



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Reflejo	Psíquico	MT33	20	Reduce los daños sufridos en ataques Písicos al 50%
Refugio	Aguà		40	Aumenta la Defensa de tu Pokémon
Remolino	Normal	MT04	20	El combate termina instantáneamente (no funciona con Entrenadores)
Repetición	Normal		20	Tu Pokémon ataca entre 2 y 5 veces seguidas
Residuos	Venenoso		20	Causa daños y puede envenenar al oponente
Rizo Defensa	Normal		40	Refuerza tu Defensa
Rugido	Normal		20	El combate termina automáticamente (no funciona con los Entrenadores)



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Somnífero	Planta		15	Duerme al oponente
Solar, rayo	Planta	MT22	10	Tu Pokémon absorbe la luz del sol y ataca
Salpicadura	Normal		40	¡Sin efecto!
Sumisión	Lucha	MT17	25	Reduce el daño que recibes de tu oponente a 1/4
Súper Diente	Normal		10	Reduce los PS del contrario a la mitad
Súpersónico	Normal		20	Confunde al contrincante
Surf	Agua	MO03	15	Poderoso ataque acuático



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Sustituto	Normal	MT50	10	Tu Pokémon crea un clon para que ataque y reciba los daños



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Teletransporte	Psíquico	MT30	15	Tu Pokémon puede huir de los combates (pero no contra los Entrenadores)
Tenaza	Agua		10	Ataca de 2 a 5 veces seguidas
Terremoto	Tierra	MT26	10	Causa daños, pero no a los Pokémon de tipo Volador
Tiniebla	Fantasma		15	Causa daños por valor del nivel del oponente
Tornado	Normal		35	Causa daños
Tóxico	Venenoso	MT06	10	Envenena al contrario (el daño aumenta a cada turno)
Transformación	Normal		10	Tu Pokémon se transforma en una copia del monstruo rival
Tri-Ataque	Normal	MT49	10	Causa daños
Trueno	Eléctrico	MT25	10	Causa daños y puede paralizar al oponente



Ataque	Tipo	MO /MT	PP	¿Qué es lo que hace?
Venganza	Normal	MT34	10	Pierdes de 2 a 3 turnos en combate, pero luego atacas causando el doble de daño recibido
Ventisca	Hielo	MT14	5	Congela al rival y detiene su ataque (30% de posibilidades)
Viento cortante	Volador	MT02	10	Tu Pokémon genera potencia durante el primer turno y ataca en el segundo
Vuelo	Volador	MO02	15	Tu Pokémon vuela, entonces ataca/vuela entre ciudades.

LISTADO DE POKÉITEMES

Para llegar al final, tendrás que hacer un buen uso de los ítems y habilidades que el juego te ofrece. Aquí tienes una lista de dónde puedes encontrarlos...

MÁQUINAS TÉCNICAS

MT	ATAQUE	LOCALIZACIÓN	PRECIO
01	Megapuño	Almacenes de Ciudad Azulona	3000
02	Viento cortante	Almacenes de Ciudad Azulona	2000
03	Danza-Espada	Silph S.A.	Gratis
04	Remolino	Ruta 4	Gratis
05	Megapatada	Calle Victoria, Alm. Ciudad Azulona	3000
06	Tóxico	Gimnasio Pokémon Ciudad Fucsia	Gratis
07	Perforador	Zona de Juegos de C. Azulona, Alm.	2000
08	Golpe Cuerpo	S.S. Anne	Gratis
09	Golpe Cuerpo	Ciudad Azafrán, Alm. Ciudad Azulona	2000
10	Doble Filo	Zona de Juegos de Ciudad Azulona	Gratis
11	Rayo Burbuja	Gimnasio Pokémon de C. Celeste	Gratis
12	Pistola Agua	Mt. Moon	Gratis
13	Rayo Hielo	Almacenes de Ciudad Azulona	Gratis
14	Ventisca	Isla Canela	Gratis

MT	ATAQUE	LOCALIZACIÓN	PRECIO
15	Híper Rayo	Intercambio de monedas en Ciudad Azulona	5500 monedas
16	Día de pago	Ruta 12	Gratis
17	Sumisión	Calle Victoria, Almacenes C. Azulona	3000
18	Contador	Almacenes Ciudad Azulona	Gratis
19	Mov. Sísmico	Ruta 25	Gratis
20	Furia	Ruta 15	Gratis
21	Mega agotar	Gimnasio Pokémon C. Azulona	Gratis
22	Rayo Solar	Mansión Canela	Gratis
23	Furia Dragón	Ciudad Azulona	Gratis
24	Rayo	Gimnasio Pokémon C. Carmín	Gratis
25	Trueno	Central de Energía	Gratis
26	Terremoto	Silph S.A.	Gratis
27	Fisura	Gimnasio Pokémon C. Verde	Gratis
28	Excavar	Ciudad Azulona	Gratis
29	Psíquico	Ciudad Azafrán	Gratis
30	Teletransporte	Ruta 9	Gratis
31	Mimético	Ciudad Azafrán	Gratis
32	Doble Equipo	Ciudad Fucsia, Alm. C. Azulona	1000
33	Reflejo	Central de Energía, Alm. C. Azulona	1000
34	Venganza	Gimnasio Pokémon Ciudad Plateada	Gratis
35	Metrónomo	Laboratorio de investigación Azafrán	Gratis
36	Autodestrucción	Silph S.A.	Gratis
37	Bomba Huevo	Ciudad Fucsia, Alm. Ciudad Azulona	2000
38	Llamarada	Gimnasio Ciudad Canela	Gratis
39	Rapidez	Ruta 12 estación Lookout	Gratis
40	Cabezazo	Zona Safari	Gratis
41	Amortiguador	Ciudad Azulona	Gratis
42	Comesueños	Ciudad Verde	Gratis
43	Ataque Aéreo	Calle Victoria	Gratis
44	Descanso	S.S. Anne	Gratis



MT	ATAQUE	LOCALIZACIÓN	PRECIO
45	Onda Trueno	Ruta 24	Gratis
46	Psico-onda	Gimnasio Pokémon C. Azafrán	Gratis
47	Explosión	Calle Victoria	Gratis
48	Avalancha	Almacenes Ciudad Azulona	Gratis
49	Tri-ataque	Almacenes Ciudad Azulona	Gratis
50	Sustituto	Intercambio de monedas de Azulona	7700 monedas

MÁQUINAS OCULTAS

MO	HABILIDAD	LOCALIZACIÓN	PRECIO
01	Corte	S.S. Anne	Gratis
02	Sky	Ruta 16	Gratis
03	Surf	Zona Safari Área 3	Gratis
04	Fuerza	Ciudad Fucsia	Gratis
05	Destello	Ruta 2	Gratis

POKÉBALLS

POKÉ BALL	EFECTO	LOCALIZACIÓN	PRECIO
Poké Ball	Atrapa a un Pokémon	Tienda Pokémon	200
Súper Ball	Atrapa a un Pokémon, mejor que la Poké Ball.	Tienda Pokémon	600
Ultra Ball	Atrapa a un Pokémon mejor que la Súper Ball.	Tienda Pokémon	1200
Safari Ball	Atrapa un Pokémon en la Zona Safari.	Zona Safari	30 por 500
Master Ball	Atrapa a un Pokémon con una precisión del 100%	Silph S. A.	Gratis


games WORLD
De cabo a rabo
POKÉMON™*
Amarillo. Trucos de elite
¿Quieres capturarlos a todos, eh?
Con este completo librito podrás hacer
eso y mucho más:
· Saber dónde se esconden
los 150 pokémon
· Conocer las rarezas de cada uno
· Cómo derrotar a los líderes
· Cómo derrotar al Alto Mando
· Conocer todos los ataques
Y ADEMÁS
Todas las novedades
de Pokémon Amarillo
¡VAMOS PIKA! ¡TENEMOS ANTE NOSOTROS UN NUEVO JUEGO QUE RECORRER!
* © 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, Inc./GAME FREAK, Inc.